

**PENERAPAN KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM BINA
BALITA BANDAR LAMPUNG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh

MAILANI KURNIA PRATIWI
NPM : 1411070073

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG

1441 H / 2019 M

**PENERAPAN KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM BINA
BALITA BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

MAILANI KURNIA PRATIWI

NPM : 1411070073

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

Pembimbing II : Neni Mulya, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1441 H / 2019 M

ABSTRAK

PENERAPAN KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM BINA BALITA BANDAR LAMPUNG

OLEH :

MAILANI KURNIA PRATIWI

Konsep *Edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya merancang perpaduan antara unsure pendidikan dan hiburan secara bersamaan dengan tujuan agar pembelajaran ini berlangsung secara menarik dan menyenangkan. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Konsep *Edutainment* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung”, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan konsep *Edutainment* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah peserta didik dan guru. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi, serta untuk menganalisa hasil peneliti melakukan penarikan kesimpulan dengan cara induktif. Berdasarkan hasil penelitian peneliti simpulkan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang lebih maksimal jika guru lebih kreatif dalam penerapan konsep *edutainment* yang dilakukan dengan tahap perencanaan pembelajaran dilakukan melalui program tahunan hingga rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, tahap kedua kegiatan inti, tahap yang terakhir tahap akhir. Perkembangan kognitif anak melalui penerapan konsep *edutainment* dapat dikatakan berkembang sesuai harapan dengan melihat data perkembangan kognitif anak dari 20 peserta didik terdapat 3 peserta didik atau 15% dari jumlah peserta didik yang belum berkembang, kemudian 7 peserta didik atau 35% dari jumlah peserta didik yang mulai berkembang, ada 8 peserta didik atau 40% dari jumlah peserta didik yang berkembang sesuai harapan, dan 2 peserta didik atau 10% .

Kata Kunci : Konsep Edutainment, Kognitif



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

**: PENERAPAN KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM BINA
BALITA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa/I

: Mailani Kurnia Pratiwi

NPM

: 1411070073

Fakultas

: Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang skripsi Munaqasah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

196407111991032003

Pembimbing II

Neni Mulya, M.Pd

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame I Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENERAPAN KONSEP EDUTAINMENT DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM BINA BALITA BANDAR LAMPUNG”** Disusun oleh **Mailani Kurnia Pratiwi, NPM: 1411070073**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**.
Telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Selasa, 03 Desember 2019**.

TIM MUNAQOSAH

Ketua : **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

Sekretaris : **Kanada Komariyah, M.Pd.I**

Pembahas Utama : **Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I**

Pembahas Pendamping I: **Dr. Hj. Eti Hadiani, M.Pd**

Pembahas Pendamping II: **Neni Mulya, M.Pd**

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ يَسْخَرُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالطَّيْرِ صَفَّتِ كُلُّ
قَدْ عَلِمَ صَلَاتَهُ، وَتَسْبِيحَهُ، وَاللَّهُ عَلِيمٌ بِمَا يَفْعَلُونَ ﴿٤١﴾

Artinya : Tidaklah kamu tahu bahwasanya Allah: Kepada-Nya bertasbih apa yang dilangit dan di bumi dan (juga) burung dengan mengembangkan sayapnya. Masing-masing telah mengetahui (cara) sembahyang dan tasbihnya[1043], dan Allah Maha mengetahui apa yang mereka kerjakan. (QS. An-nur: 41)¹



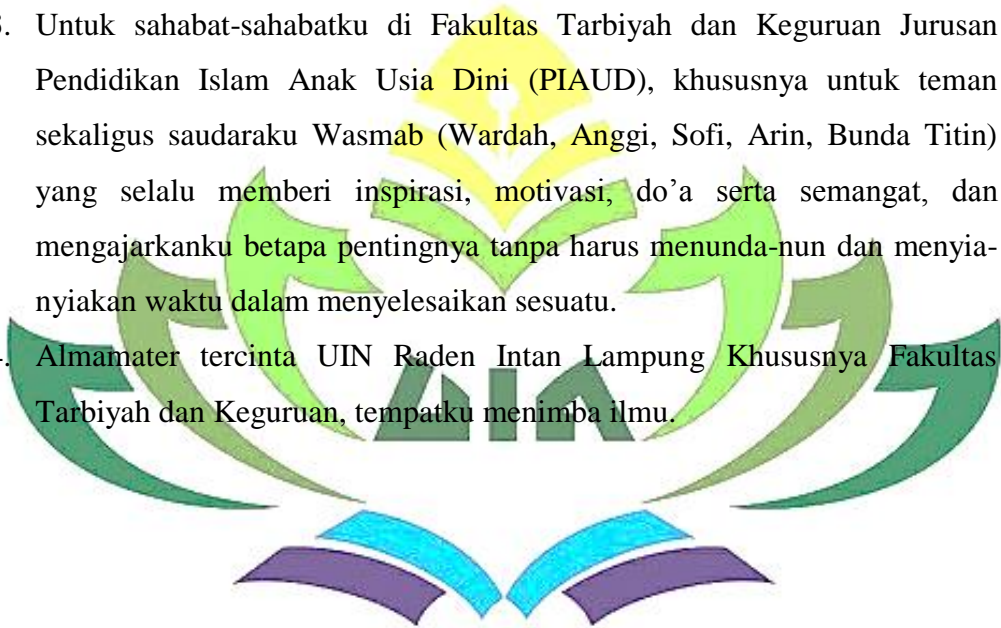
¹ Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Lautan Lestari, 2004), h.41

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, akhirnya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sebagai ungkapan rasa Syukur ini saya persembahkan karya tulis ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidup saya, yakni :

1. Yang Terhormat, yang tercinta, yang terkasih, kedua orang tuaku, Ayah Sutarman dan Ibunda Suprapti, atas dukungan baik moril maupun materil, doa yang teramat tulus yang tiada henti kalian lantunkan, serta limpahkan kasih sayang yang sampai saat ini mengiringi langkah kesuksesanku.
2. Adikku terkasih Dede Kurniawan dan Ardi Kurnianto terimakasih untuk motivasi dan cinta yang begitu besar.
3. Untuk sahabat-sahabatku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), khususnya untuk teman sekaligus saudaraku Wasmab (Wardah, Anggi, Sofi, Arin, Bunda Titin) yang selalu memberi inspirasi, motivasi, do'a serta semangat, dan mengajarkanku betapa pentingnya tanpa harus menunda-nun dan menyia-nyiakan waktu dalam menyelesaikan sesuatu.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung Khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, tempatku menimba ilmu.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Mailani Kurnia Pratiwi, yang dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 03 Mei 1996, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, dari Ayah Sutarman dan Ibu Suprapti. Ayah bekerja sebagai Karyawan Swasta dan Ibu sebagai Ibu Rumah Tangga. Penulis kini beralamat di Jl.H.Komarudin, Gg.H.Ismail N0.29, Kecamatan Rajabasa, Kelurahan Rajabasa Raya Bandar Lampung.

Penulis mengawali pendidikan di SDN 1 Rajabasa Raya pada Tahun 2002 dan lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan Tingkat Menengah Pertama di SMP Gajah Mada Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2011. Selanjutnya pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan Menengah Atas di SMA Yadika Bandar Lampung sampai tahun 2014. Kemudian pada tahun 2014 penulis mendaftarkan diri sebagai mahasiswa di IAIN Raden Intan Lampung yang kini menjadi UIN Raden Intan Lampung.

Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu Kuliah Ta'aruf (Kulta), proses pembelajaran dari semester 1-6. Pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Desa Sukoharjo 3 Pringsewu, serta menempuh PPL di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Sang pencipta langit dan bumi serta segala isinya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa sholawat serta salam penulis panjatkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, Nabi yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan yang luar biasa seperti saat ini.

Selama proses penulisan skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berada di titik terlemah dirinya. Namun adanya do'a, restu, dan dorongan dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan skripsi ini. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan PIAUD.
3. Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd selaku pembimbing I dan Neni Mulya, M.Pd selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan bimbingan yang sangat berharga kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut

ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN)
Raden Intan Lampung.

5. Kepada Kepala TK Islam Bina Balita Ibu Praptiningsih,S.SOS.I serta guru-guru TK Islam Bina Balita terimakasih atas segala bantuannya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kedua Orang Tua, Keluarga dan Teman-teman terkasih khususnya Wasmab yang telah saling mendukung dan sama-sama berjuang menyelesaikan skripsi.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, Desember 2019
Penulis,

Mailani Kurnia Pratiwi



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif	14
1. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	14
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	15
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	16
4. Tahapan Pola Perkembangan Kognitif.....	17
5. Kemampuan Kognitif yang Dimiliki Anak Usia Prasekolah.....	17
6. Tahapan Perkembangan Kognitif pada Setiap Masa Menurut Piaget.....	21
B. Konsep Edutainment.....	23
1. Pengertian Konsep Edutainment	23
2. Prinsip Edutainment	26
3. Penggunaan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran	27
4. Beberapa Macam Metode di Dalam Strategi Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini.....	29
C. Penerapan Konsep Edutainment dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak.....	33
D. Penelitian Relevan	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	39
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	

1. Subjek Penelitian	40
2. Lokasi Penelitian	41
C. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Observasi	41
2. Wawancara	44
3. Dokumentasi.....	47
D. Teknik Analisis Data	
1. Reduksi Data	47
2. Display Data	48
3. Menarik Kesimpulan	49
E. Uji Keabsahan Data.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Singkat Berdirinya TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.....	51
1. Visi dan Misi	51
2. Letak Geografis.....	52
3. Tenaga Pengajar	53
4. Data Siswa.....	53
5. Sarana dan Prasarana.....	53
B. Analisis Data.....	58
C. Pembahasan	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
C. Penutup	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	6
Tabel 2 : Data Awal Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di Taman Kanka-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung	10
Tabel 3 : Lembar Presentase Pra Peneitian Kognitif Anak Kelas B	11
Tabel 4 : Kisi-Kisi Observasi Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penerapan Konsep Edutainment	44
Tabel 5 : Data Guru di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita	53
Tabel 6 : Data Jumlah Siswa Per Tahun	53
Tabel 7 : Data Sarana Gedung Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita	54
Tabel 8 : Data Fasilitas Belajar Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita.....	55
Tabel 9 : Hasil Penelitian Penerapan Konsep Edutainment dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Ilam Bina Balita Bnadra Lampung.....	68
Tabel 10 : Hasil Presentase Penelitian Penerapan Konsep Edutainment dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Ilam Bina Balita Bnadra Lampung.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
2. Kisi-Kisi Observasi Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penerapan Konsep Edutainment
3. Hasil Penelitian Penerapan Konsep Edutainment Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
4. Pedoman Wawancara Tentang Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Konsep Edutainment



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini merupakan sarana untuk menggali dan mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal.²

Berdasarkan Undang-undang NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14, menyatakan :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.³

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lain. Hewan juga “belajar” tetapi lebih ditentukan oleh instingnya, sedangkan manusia belajar merupakan rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih baik.

² Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), h.44.

³ Muktar Latif, Rita Zubaidah, Zukhairina, Muhamad Afandi, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h 4

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physicali, intelligence/cognitive, emotional dan social education*. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komperhensif.

Usia 0-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The Golden Age*, Pada masa ini seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang mulai terbentuk, sehingga pendidikan anak usia dini dikatakan sebagai peletak dasar atau fondasi tumbuh kembang anak selanjutnya. Hal ini didasari oleh penelitian para ahli dibidang *neuroscience* terhadap pendidikan anak usia dini yang menyatakan bahwa perkembangan otak pada manusia terjadi sangat pesat yaitu 80% dari keseluruhan otak orang

⁴ Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gaung Pesada, 2010),h 1

dewasa terjadi pada masa usia dini dari usia 0-6 tahun. Hal senada juga diperkuat oleh pendapat Teyler yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak manusia berisi sekitar 100 milyar hingga 200 milyar sel saraf. Sel saraf akan berkembang sangat pesat jika mendapat stimulus dari lingkungan. Stimulus yang diberikan sejak usia dini sangat menunjang keberhasilan tumbuh kembang anak selanjutnya.⁵

Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam Al-Quran :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَةُ الصَّلَاحُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ
ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya : “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus menerus adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhan-mu serta lebih baik untuk menjadi harapan”. (Q.S Al-Kahfi: 46).⁶

Dari ayat Al-Qur'an diatas dapat disimpulkan bahwa anak merupakan anugerah dan juga titipan dari Allah SWT. Namun tergantung kepada orangtua dan juga lingkungannya bagaimana cara mereka dalam mendidiknya. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa yang sangat penting, karena anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Yusuf, perkembangan sebagai perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik menyangkut aspek fisik maupun psikis.

⁵Ketut Setia Agustini, I Ketut Gading, Lu Ayu Tirtayani, *Pengaruh Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Kelompok B Semester II TK Kartika VII-3*, Vol 4 No 2016, h 2

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2005), h.238.

Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan ini diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif.⁷

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.⁸

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.⁹

Nurani berpendapat kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu “kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat

⁷ Siska Nopayana, Deti Rostika, Helmi Ismail, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Fanel Modifikasi*, Antologi UPI, Volume, Nomor, Juni, 2015, h 4

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia group: 2014) h 47

⁹ Ramaikis jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II*, Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Spektrum Pls Vol. 1, No. 1, April, h 253

kecerdasan (intelengensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.¹⁰

Menurut Piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahami sebab akibat, dan anak sudah mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).

Menurut David Bjorklund berpendapat bahwa dalam hal ini anak usia 3 tahun sama dengan seorang dewasa yaitu sama-sama berpikir dengan manipulasi mental simbol meskipun beberapa tahun berikutnya pikiran anak berubah dalam beberapa aspek. Selanjutnya Piaget menyebut anak usia dini 2-4 tahun ada pada periode prakonseptual karena dia percaya bahwa ide, konsep-konsep, dan proses kognitif anak lebih primitive dari standar orang dewasa. Sering kali anak usia 3-4 tahun mengatakan bahwa orang lain akan melihat persis seperti apa yang dia lihat sehingga gagal untuk mempertimbangkan sudut pandang orang lain. Akhirnya, piaget menyatakan bahwa egosentris anak terfokus pada cara berfikir yang muncul yang membuatnya hampir tidak mungkin membedakan sesuatu yang muncul dari realitas. Selanjutnya menurut Balikbang Diknas perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun antara lain : Dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara (warna, ukuran, bentuk), Mengenal sebab-akibat, Dapat melakukan uji coba sederhana, Mengenal

¹⁰Rahman Daniati. *Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan Flanel Es Krim*, Jurnal Spektrum PLS, Vol. 1 No. 1 (April 2013) h. 238

bentuk-bentuk geometri, Mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda.¹¹

Montolalu menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek perkembangan kognitif ini salah satunya yaitu anak dapat menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium.

Ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah sebagai berikut :

Tabel I
Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
KOGNITIF	Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)	Mengungkapkan sebab akibat, Misalnya mengapa sakit gigi, mengapa kita lapar?
	Mengenal Pola ABCD-ABCD	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan misalnya : merah, putih, biru, merah, putih biru, merah

¹¹ Syamsu Yusuf, Nani M, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), h 54.

	Mengkalsifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut cirri-ciri tertentu misalnya menurut warna, bentuk, ukuran.
	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan)

Sumber :Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014¹²

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun salah satunya antara lain dengan menerapkan konsep edutainment, konsep ini merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Pada penerapannya konsep *edutainment* menekankan pada tiga prinsip. Prinsip yang pertama adalah pembelajaran disertai dengan perasaan senang karena akan mempercepat proses pembelajaran. Kedua, ketika anak mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya dengan tepat maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Ketiga, ketika anak dimotivasi dengan tepat serta menggunakan metode pembelajaran yang maksimal dengan cara menghargai modalitas serta gaya belajar anak akan mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan kata lain, ketika konsep ini diterapkan dengan tepat maka akan menstimulasi perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif.

¹²Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran I, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h 24-26

Perkembangan kognitif ialah perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan atau kapasitas berpikir anak. Kemampuan ini berkembang pesat saat di lima tahun pertama usia anak.¹³

Pembelajaran edutainment merupakan sebuah metode yang dapat digunakan guru untuk menyiasati peserta didik yang kurang aktif dalam belajar, sehingga mampu menghasilkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan utama pendidikan. Pada intinya proses belajar mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan anak didik. Dengan begitu anak akan merasa dihargai dan dilibatkan, sehingga timbul perasaan senang saat pelajaran berlangsung. Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada metode dan strategi yang akan diberikan kepada anak didik. Salah satu metode dan strategi yang bisa diberikan dengan mudah adalah dengan menggunakan pembelajaran edutainment.

Edutainment merupakan salah satu strategi pembelajaran dalam pendidikan. Karena *edutainment* sendiri sebagai salah satu proses pembelajaran yang menyenangkan yang dapat dijadikan sebagai suatu hiburan, bukan lagi menjadi sesuatu yang ditakutkan oleh anak didik. Sehingga kecemasan pembelajaran yang menarik akan menjadi pusat perhatian yang menarik dimata anak didik.

Menurut Hamruni mendefinisikan *edutainment* sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan

¹³Dewi Mayangsari, Siti Fadryana Fitroh, *Penerapan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada Anak Usia Dini, Program Studi PG PAUD Universitas Trunojoyo Madura*, diterbitkan tanggal 1 Desember 2018, h 222

hiburan secara harmonis sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Hakikat *edutainment* merupakan upaya mengembalikan kondisi peserta didik sesuai dengan hakikat diri peserta didik sebagai manusia, dengan meyakinkan bahwa setiap peserta didik memiliki potensi diri yang dapat ditumbuh kembangkan dengan proses pembelajaran yang dijalannya, motivasi setiap peserta didik untuk dapat menggunakan modalitas belajar mereka sehingga menjadikannya manusia pembelajar.

Berdasarkan Pra penelitian yang peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung terdapat beberapa indikator kognitif yang dalam perkembangannya belum mencakup tahapan perkembangan yang seharusnya. Hal ini dibuktikan dengan beberapa tingkah laku anak saat observasi berlangsung diantaranya:

Anak kurang mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti : apa yang terjadi ketika air di tumpahkan), anak belum mampu mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu, belum mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit. Dalam pembelajaran mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah masih banyak anak yang kebingungan pada saat mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya.

Permasalahan kurang berkembangnya kognitif anak berdasarkan hasil Pra Penelitian diatas peneliti menduga salah satu penyebabnya kurang maksimalnya guru menerapkan konsep edutainment.¹⁴

Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas B2 Ibu Ety Susanti, S.Ag mengenai penerapan konsep edutainment dalam mengembangkan kognitif anak di dapatkan keterangan antara lain : konsep edutainment sudah diterapkan di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung, namun perkembangan kognitif anak kurang berkembang secara maksimal misalnya dalam pembelajaran mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah masih banyak anak yang kebingungan pada saat mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya.¹⁵

Perkembangan kognitif anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung di sajikan pada tabel berikut :

Tabel 2
Data Awal Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan				Ket
		1	2	3	4	
1	AAz	BSH	MB	BB	MB	MB
2	B S	MB	MB	BB	MB	MB
3	BR	MB	BB	BB	BB	BB
4	CiA	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
5	DS	BB	MB	MB	MB	MB
6	M. N	BB	BB	BB	MB	BB

¹⁴ Hasil Pra Penelitian, dikelompok B Taman Kanak-Kanak Bina Balita Bandar Lampung Pada Tanggal 11 Agustus 2018

¹⁵ Yati, S.Pd.I, Guru kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung

7	LW	MB	MB	BB	MB	MB
8	TA	MB	MB	BB	MB	MB
9	SA	MB	MB	BB	MB	MB
10	YA	BB	BB	BB	MB	BB
11	KA	BB	MB	MB	MB	MB
12	JP	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
13	CA	MB	MB	BB	MB	MB
14	Tr	BB	BB	BB	MB	BB
15	NL	MB	MB	BB	MB	MB
16	S	BB	BB	BB	MB	BB
17	RA	MB	MB	BB	MB	MB
18	SP	BB	MB	MB	MB	MB
19	FS	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
20	RP	BSH	BSH	MB	BSH	BSH

Sumber: *Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Sukarame Bandar Lampung*

Keterangan Kemampuan Anak:

1. Mengungkapkan sebab akibat, Misalnya mengapa sakit gigi, mengapa kita lapar
2. Memperkiakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan misalnya : merah, putih, biru, merah, putih biru, merah.
3. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misalnya menurut warna, betuk, ukuran.
4. Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan)¹⁶

Keterangan pencapaian perkembangan :

BB : Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan.

MB : Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam melaksanakan tugas selalu di bantu

BSH : Anak menunjukkan sesuai indikator.

BSB : Anak mampu melaksanakan tanpa bantuan secara cepat/ tepat/ lengkap/ benar.

Tabel 3

Lembar Presentase Pra Penelitian Kognitif Anak Kelas B di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung

NO.	Kriteria	Jumlah Siswa	Hasil
1.	BB	5	25%
2.	MB	11	55%
3.	BSH	3	15%
4.	BSB	1	0,5%
Jumlah		20	100%

¹⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran 1, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h.80-81

Dari tabel diatas dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 di Taman Kanak-Kanak Bina Balita Bandar Lampung menunjukkan hasil sebagai berikut, anak yang masih tergolong belum berkembang (BB) ada 5 anak dengan presentase 30%, dan yang tergolong mulai berkembang (MB) ada 11 anak dengan presentase 55%. Sedangkan hanya 3 orang anak saja yang sudah tergolong berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 15%. Sedangkan yang berkembang sangat baik (BSB) ada 1 anak dengan presentase 0.5%.

Bedasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk melakukan sebuah penelitian deskriptif kualitatif tentang Penerapan Konsep Edutainment Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti dapat rumuskan permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Konsep Edutainment Di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui konsep edutainment di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung.

Sedangkan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- a. Sebagai landasan teoritis yang memberikan informasi dan wawasan dan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.
- b. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat yaitu :
 1. Bagi peserta didik, dapat mengembangkan kemampuan kognitif melalui penerapan konsep edutainment.
 2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan penerapan konsep edutainment.
 3. Bagi sekolah, sebagai bahan atau metode yang dapat mengembangkan nilai-nilai perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.¹⁷

Menurut Krause, Bochner, dan Duchnese, perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi.¹⁸ Selanjutnya Rahman kognitif merupakan ranah kejiwaan

¹⁷ Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, Siti Fatimah, *Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomuhlyo*, Jurnal-Al-Athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini E ISSN : 2622-5182, PISSN : 2622-5484, h 5

¹⁸ Salmiati Nurbaity, dan Desy Mulia Sari, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu penelitian di Taman Kanak-Kanak islam terpadu Ar-Rahmah kota Banda Aceh)*, journal ISSN 2355-102X, Vol. III No 1 MARET 2016, h 45

yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan).¹⁹

Menurut Depdikbud, kemampuan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret kepada berpikir secara abstrak. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.²⁰

Kemampuan kognitif mengenal konsep sangat penting dikuasai oleh anak, meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitung-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan.²¹

Menurut Woolfolk yang dikutip oleh Daniati, bahwa “kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan”.²²

¹⁹ Komang Sriani, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, *Penerapan etode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*, Vol 2 No 1 Tahun 2014, h 3

²⁰ Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magne t Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria*, Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1, 2014, h 2

²¹ Romlah. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung*. Jurnal Al-Athfal. Vol 1. No 1. 2018.h.3

²² Rahma Daniati. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim*, Jurnal Spektrum PLS, Vol. 1 No. 1 (April 2013), h. 239.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental (interaksi yang berlangsung antara anak dengan benda atau kejadian disekitarnya) yang diperoleh melalui pengalaman panca indera.

2. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan pemahaman tentang karakteristik dari perkembangan kognitif, upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan kognitif yang ada pada anak. Menurut Rahma yang dikutip oleh Srianis, pada fase perkembangan kognitif ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran pola dan sebagainya.

Dijelaskan juga bahwa Karakter khusus anak usia dini mencakup sebagai berikut.

1. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
2. Suka memuji diri sendiri
3. Kalau tidak dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggap tidak penting
4. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya
5. Suka meremehkan orang lain
6. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari

7. Ingin tahu, ingin belajar dan realistis
8. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus
9. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penting dalam memahami karakteristik perkembangan kognitif, agar digunakan sebagai alat tolak ukur untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakteristik anak. Dengan begitu dapat setelah mengetahui karakteristik maka akan melihat faktor yang dapat memperngaruhi perkembangan kognitif anak.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AUD

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun, sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif sebagai berikut:

1) Faktor Genetik (Hereditas)

Teori hereditas yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer mengatakan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan dikatakan pula, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke mengatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih atau belum ada noda sedikit pun. Teori ini

dikenal dengan sebutan tabularasa. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja atau sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja pengaruh alam sekitar. Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.²³

4. Tahapan Pola Perkembangan Kognitif

- a. Tahap Sensori Motor (0-2 tahun) bayi membangun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indrawi dan tindakan fisik. Bayi melangkah maju dari tindakan instingtual dan refleksif saat baru saja lahir kepemikiran simbolis menjelang akhir tahap ini.
- b. Tahap Pra Operasional (2-7 tahun) anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata dan gambar. Kata dan gambar ini merefleksikan peningkatan

²³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 59-60

pemikiran simbolis dan melampaui koneksi informasi indrawi dan tindakan fisik, dan juga dalam mengembangkan memori dan imajinasi. Mereka belajar dengan dunia mereka dengan menonton, menggenggam, mendengar dan mengatakan.

- c. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun) anak kini bisa menalar secara logis tentang kejadian-kejadian konkret dan mampu mengklasifikasi objek kedalam kelompok yang berbeda-beda.
- d. Tahap Operasional Formal (11 tahun sampai dewasa remaja berfikir secara lebih abstrak, idealistis dan logis.²⁴

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual. Banyak ulama Islam membagi perkembangan kognitif berdasarkan empat priode, yang diturunkan dari ayat berikut ini :



Dalam ayat ini Allah SWT memberitahukan Islam di dalam ajaran Islam dijelaskan bahwa manusia pada saat di lahirkan tidak mengetahui apapun, tetapi Allah membekali dengan kemmapuan mendengar, melihat, mencium, meraba, merasa, dan hati untuk mendapat pengetahuan.

²⁴Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Kencana : Prenada Media Group), h. 49

²⁵ Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemah*, (Jakarta : Pustaka Al-Hanan, 2010), h 410

Tahap perkembangan praoperasional anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Anak sudah memahami realitas dilingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol. Cara berfikir anak pada tahap ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis hal ini di tandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Transductive reasoning* yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- b. Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
- c. *Animisme* yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
- d. *Artificialism* yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
- e. *Perceptually bound* yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar
- f. *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- g. *Centration* yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.

5. Kemampuan Kognitif yang Dimiliki Anak Usia Prasekolah

a. Fungsi Simbolis

fungsi simbolis merupakan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata,

angka dan gambar ketika individu meletakkan pada maknanya. Simbol dapat membantu anak untuk mengenal dan mempelajari satu hal yang tidak hadir secara fisik atau tidak dapat dilihat anak secara langsung saat sedang mempelajarinya.

b. Memahami Identitas

Pada usia prasekolah, anak mulai dapat memahami identitas dari suatu objek. Anak sudah mulai bisa membedakan bahwa objek yang satu bisa sama atau berbeda dengan objek lain.

c. Memahami Sebab-Akibat

Anak usia prasekolah, pada situasi yang ia pahami, anak sudah dapat menghubungkan sebab akibat secara akurat contohnya anak berbicara pelan-pelan karena khawatir ayahnya yang sedang tidur akan terbangun. Namun begitu, menurut Piaget anak belum dapat memahami sebab dan akibat secara logis sepenuhnya.

d. Memahami klasifikasi

Pada usia sekitar 4 tahun, anak sudah dapat mengklasifikasikan dua hal yaitu warna dan bentuk. Anak sudah dapat membedakan nama yang “bagus dan jelek” “baik dan jahat”. Anak sudah dapat membedakan mana yang sama dan mana yang berbeda. Dengan kemampuannya untuk mengklasifikasikan benda, anak akan lebih dapat mengatur banyak aspek dalam kehidupannya. Namun begitu, anak belum dapat memahami perbedaan antara benda mati. Anak masih sering memperlakukan benda mati sebagai benda hidup yang disebut dengan istilah animism.

e. Memahami Angka-Angka

Anak usia prasekolah khususnya mulai usia 4 tahun, mereka sudah dapat memahami konsep angka, mereka sudah dapat melakukan penjumlahan sederhana, mereka memahami konsep banyak dan sedikit, mereka sudah mengetahui binatang mana yang paling tinggi diantara binatang lainnya yang dinamakan dengan konsep ordinalitas.

Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya. Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbul, penalaran, dan pemecahan masalah.

6. Tahap Perkembangan Kognitif pada Setiap Masa Menurut Piaget

a) Perkembangan Masa Bayi

Dalam pandangan Piaget tahap-tahap perkembangan pemikiran dibedakan atas empat tahap, yaitu tahap pemikiran sensori-motorik, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Pemikiran bayi termasuk kedalam pemikiran sensoris motorik, tahap sensoris motorik berlangsung dari kelahiran hingga kira-kira berumur 0-2 tahun. Selama tahap ini perkembangan mental ditandai dengan perkembangan pesat dengan kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sesuai melalui gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik.

b) Perkembangan Masa Anak-Anak Awal

Perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan tahap praoperasional yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat, dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Pemikiran operasional tidak lain adalah suatu masa tunggu yang singkat pada pemikiran operasional, sekalipun label operasional menekankan bahwa pada tahap ini belum berpikir secara operasional.

c) Perkembangan Masa Pertengahan dan Akhir Anak-Anak

Pemikiran anak-anak pada masa ini disebut pemikiran operasional konkrit. Menurut Piaget operasi adalah hubungan-hubungan logis diantara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkrit adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit dapat diukur. Pada masa ini anak sudah mengembangkan pikiran logis, ia mulai mampu memahami operasi sejumlah konsep.

d) Perkembangan Masa Remaja

Ditinjau dari perspektif teori kognitif Piaget, maka pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal., yakni suatu

tahap perkembangan kognitif yang dimulai kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa tenang atau dewasa.²⁶

B. Konsep Edutainment

1. Pengertian Konsep Edutainment

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Ditinjau dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Fadlillah menjelaskan bahwa *edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.²⁷

Menurut Pangastuti *edutainment* adalah akronim dari “*education plus entertainmen*” dapat diartikan sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga tiap-tiap

²⁶ Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, ISSN 1907-932X, 28-29

²⁷ Dewi Mayangsari, Siti Fadryana Fitroh, *Penerapan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan gejala alam pada anak usia dini*, Prosiding Senco, 2018, h 226

peserta didik hampir tidak menyadari bahwa anak sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau memahami nilai-nilai (*value*) setiap individu.²⁸

Menurut Prihadi metode *edutainment* adalah gabungan antara *educational* dan *entertainment* yang di dalamnya terdapat *games*, musik, film, gerak dan selipan humor.²⁹

New World Encyclopedia mengemukakan bahwa *Edutainment* memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab dengan anak seperti permainan, film, musik, perangkat komputer, *video games*, perangkat multimedia, dan sebagainya. Menurut Suyadi belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment*, dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara yang lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*roleplay*), demonstrasi, dan multimedia.³⁰

Begitu pula dengan konsep dasar dari *Edutainment* menurut Hamruni yaitu berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: *Asumsi pertama*; perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau

²⁸ Cahya Yunisari, Sri Sumarni, Syafdaningsih, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Pembelajaran Edutainment Pada Anak Kelompok B Di Tk Al-Kautsar Indralaya*, volume 4 nomor 1, mei 2017, h 4

²⁹ Fatikhatul Maghfuo dan Febrita Ardianingsih, *Metode Edutainment Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya*, Universitas Surabaya, 2014, h 3

³⁰ Endang Wiyanti, Yulian Dinihari, *Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Paud Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat*, E-ISSN:2621-1661, h 158

bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep edutainment mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak terhubung, yakni “Pendidikan” dan “Hiburan”. *Asumsi kedua*; jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Menggunakan metode yang tepat, siswa dapat meraih prestasi belajar secara berlipat ganda, hal ini merupakan peluang dan sekaligus tantangan yang menggembirakan bagi kalangan pendidik. *Asumsi ketiga*; apabila setiap siswa dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas peserta didik, maka semua siswa akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.³¹

Pembelajaran *edutainment* merupakan sebuah metode yang dapat digunakan guru untuk menyiasati siswa yang kurang aktif dalam belajar, sehingga mampu menghasilkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan utama pendidikan.³²

Edutainment didefinisikan oleh Hamruni sebagai sebuah proses pembelajaran yang didalamnya merancang perpaduan antara unsur

³¹ Nur Rizka Mitasari, *Model Pembelajaran Edutainment Dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Cakrawala Vol. 4 No.1 Edisi Januari 2018, h 43-44

³² Luh Winda Krisdayani, Putu Aditya Antara, Luh Ayu Tirtayani, *Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak TK Kelompok B Gugus VII Kecamatan Buleleng*, Volume 4. No 2 Tahun 2016, h 3

pendidikan dan hiburan secara bersamaan dengan tujuan agar pembelajaran ini berlangsung secara menarik dan menyenangkan.³³

Sutrisno menjelaskan: Edutaimen dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan, sedangkan dari segi terminologi edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pebelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (game), bermain peran (role play) dan demonstrasi.³⁴

Berdasarkan pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa edutainment adalah sebagai sebuah proses pembelajaran yang didalamnya merancang perpaduan antara unsur pendidikan dan hiburan secara bersamaan dengan tujuan agar pembelajaran ini berlangsung secara menarik dan menyenangkan.

2. Prinsip Edutainment

Berpijak dari konsep *edutainment* yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman dan menyenangkan terhadap apa yang diajarkan oleh guru (pendidik), berdampak positif bagi perkembangan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, pendidik harus memperhatikan

³³ Nesna Agustriana, *Pengaruh Metode Edutainment dan Identitas Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak*, Journal Of Early Childhood Islamic Education, Vol. 2 No. 1 Juni 2018, h 219

³⁴ Enjang Burhanudin Yusuf, *Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak*, vin vang , vol 12. No. 2, 2017, h 195

prinsip-prinsip pembelajaran *edutainment*. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran *edutainment* menurut Suyadi adalah;

- 1) Menjembatani proses belajar dan proses mengajar, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Pembelajaran *edutainment* berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan yang didasari 3 asumsi:
 - a) Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negative, seperti terancam, takut, sedih, merasa tidak mampu akan memperlambat belajar bahkan menghentikannya.
 - b) Jika seseorang menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan menghasilkan lompatan prestasi belajar.
 - c) Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang mengakomodir gaya dan keunikan belajar siswa, maka belajar akan dapat dioptimalkan.
 - d) Menempatkan anak sebagai pusat sekaligus subyek pendidikan. Pembelajaran diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan anak.
 - e) Pembelajaran yang lebih humanis.³⁵

4. Penggunaan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran *edutainment* sama seperti proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan yang

³⁵ Santoso, *Penerapan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Ilmu Pendidikan, VOL. 1 No. 1, Febuari 2018, h 63-64

dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

Sebelum memberikan pembelajaran kepada anak, hendaknya memahami hal-hal yang perlu diperhatikan, yaitu (a) Menciptakan lingkungan belajar tanpa stress (rileks), lingkungan yang nyaman dan aman, harapan untuk sukses tinggi menjulang. (b) Menjamin bahwa sejak awal pembelajaran adalah relevan, karena harus memahami bahwa belajar akan berjalan dengan efektif jika yang bersangkutan paham akan pentingnya pelajaran tersebut. (c) Melibatkan secara sadar semua indra dan juga pikiran, baik yang terdapat dalam otak kanan maupun otak kiri. (d) Menantang otak untuk dapat berfikir jauh ke depan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin. (e) Menggabungkan semua bahan yang dipelajari dengan tetap, tenang dan nyaman. (f) Materi pelajaran yang diajarkan relevan dan bermakna. (g) Pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerja sama di antara murid). (g) Hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari, menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar. (h) Belajar hendaknya melibatkan mental dan tindakan sekaligus. (i) Isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengakomodasi ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan minat yang

setiap hari dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu pembukaan/awal/pendahuluan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup.³⁶

5. Beberapa Macam Metode Di Dalam Strategi *Edutainment* Pendidikan Anak Usia Dini

➤ Metode Bermain

Para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain memiliki peran penting dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak, menurut Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen, bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan, bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih ditekankan pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu sendiri.³⁷

➤ Metode Karya Wisata

Karya wisata merupakan mengajak anak keluar kelas dan meninjau atau mengunjungi objek-objek lainya sesuai dengan kepentingan pembelajaran. Metode karya wisata juga merupakan salah satu metode yang melaksanakan kegiatan pengajaran dengan cara mengamati dunia esuai dengan kenyataan yang ada secara langsung meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainya, dengan mengamati

³⁶ Aip Saripudin, *Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran DI PAUD (Studi Kasus pada TK di Kota Cirebon)*, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 4, No. 1, Maret 2018, h 138

³⁷ *Ibid*, 133-135

secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatanya.

➤ **Metode Bercakap-Bercakap**

Dalam kegiatan bercakap-cakap tiap anak terlibat dalam kegiatan itu ingin membicarakan segala sesuatu yang diketahui, dimiliki dan dialami kepada anak lain atau gurunya. Bercakap-cakap mengandung arti belajar mewujudkan kemampuan berbahasa reseptif dan ekspresif, anak akan mengembangkan bermacam kosakata dalam berbagai tema yang akan mengacu pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Semakin banyak kosakata yang diperolehnya dari bermacam tema yang ditetapkan semakin luas perbendaharaan pengetahuan anak tentang diri sendiri, keluarga, sekolah, dunia tanaman, hewan, orang, pekerjaan, dan sebagainya. Saling mengkomunikasikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan secara verbal.

➤ **Metode Bernyanyi**

Bernyanyi merupakan mengeluarkan suara dengan syair-syair yang digunakan. Mengelola kelas dengan bernyanyi berarti menciptakan dan mengelola pembelajaran dengan menggunakan syair-syair yang dilagukan. Biasanya disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan. Manfaat metode bernyanyi adalah membuat suasana menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal, karena pada prinsipnya tugas lembaga PAUD adalah untuk

mengembangkan seluruh aspek dalam diri anak, meliputi motorik, bahasa, kognitif, seni, moral dan sosial emosional.

➤ **Metode Demonstrasi**

Metode demonstrasi dan eksperimen adalah suatu upaya untuk praktek dengan penggunaan peragaan yang ditujukan pada peserta didik yang tujuannya ialah agar semua siswa lebih mudah diperolehnya dan dapat menguasai suatu permasalahan apabila terdapat perbedaan.

➤ **Metode Bercerita**

Metode bercerita merupakan pemberian pengalaman belajar bagi anak usia dini dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan, cerita yang dibawakan guru harus menarik, mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan anak usia dini. Metode bercerita dalam kegiatan pembelajaran anak mempunyai beberapa manfaat penting bagi pencapaian tujuan pendidikan anak usia dini. Bagi anak usia dini mendengarkan cerita yang menarik yang dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang menyenangkan. Guru TK yang terampil bertutur dan kreatif dalam bercerita dapat memanfaatkan kegiatan bercerita untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah, dan luar sekolah. Kegiatan bercerita juga memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan. Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk

melatih mendengarkan. Melalui mendengarkan anak memperoleh bermacam informasi tentang pengetahuan, nilai, dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

➤ **Metode proyek**

Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak-anak dengan persoalan-persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok, metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep learning by doing yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya terutama proses penugasan anak tentang bagaimana melakukan pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan misalnya melipat kertas, memasang tali sepatu, menganyam, membentuk model binatang atau bangunan atau sebagainya.

➤ **Pemanfaatan Komputer**

Komputer kini tengah menjadi salah satu tren media pembelajaran alternative untuk anak usia dini. Saat ini kian berkembangnya software-software dengan program tertentu dalam bentuk CD interaktif untuk membantu pembelajaran untuk anak usia dini. CD interaktif yang ditawarkanpun sangat beragam jenisnya mulai dari pembelajaran umum hingga pembelajaran yang sifatnya islami. Mulai dari pengenalan huruf alphabet, angka-angka, warna, bentuk geometri dan lain-lain. Contoh dari

CD islami yaitu pengenalan huruf hijaiyah, shalat, wudhu, dan lain-lain. Metode yang ditampilkan oleh CD interaktif pun bermacam-macam, ada yang menggunakan metode bernyanyi, bercerita, permainan atau bahkan kombinasi dari beberapa metode dan tentunya dikemas secara interaktif sehingga terdapat keterlibatan terhadap diri anak. Pembelajaran melalui CD interaktif yang diterapkan pada anak usia dini tentunya dapat memberikan manfaat dalam menstimulasi beberapa kecerdasan. Misalnya, kecerdasan kognitif yaitu dengan bertambahnya pengetahuan anak dan kemampuan anak dalam memahami sesuatu. Kecerdasan bahasa, yaitu yang dapat dilihat dari bertambahnya kosakata anak. Hal lain yang dapat dikembangkan dari pembelajaran melalui komputer bagi anak adalah stimulasi bagi perkembangan antara koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan. Secara tidak langsung pembelajaran melalui komputer juga menstimulasi bagi perkembangan motorik halus anak.

C. Penerapan Konsep Edutainment Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak

Konsep Edutainment dapat diterapkan dengan beberapa model, diantaranya:

1) Model Permainan

Permainan merupakan hal urgen bagi seorang anak, karena dalam permainan anak diberikan kesempatan untuk melatih banyak ketrampilannya secara berulang-ulang disamping secara bersamaan mereka

juga bisa mengembangkan ide, kreatifitas dan inovasi sesuai dengan kapabilitas mereka masing-masing.

Merujuk pada Suyanto dia menyatakan bahwa esensi permainan selalu mengandung hal-hal berikut:

a) Aktif

Ketika bermain anak melakukan banyak aktifitas seperti eksplorasi, eskperimen, dan rasa ingin tahu yang tinggi akan sesuatu. Anak cenderung memberdayakan seluruh kemampuannya dalam melakukan permainan. Mereka sangat aktif dalam mengikuti permainan baik secara fisik maupun mental.

b) Menyenangkan

Umumnya anak akan berfikir jika bermain adalah sebuah hal yang menyenangkan. Itu terbukti kita melihat mereka begitu menikmati setiap permainan meskipun ada juga diantara mereka yang menangis tapi tidak butuh waktu lama untuk menemukan mereka bermain lagi karenanya saat bermain mereka akan tertawa dengan gembira, bernyanyi, bercanda, sangat tampak ekspresi kebahagiaan dari anak-anak ketika mereka bermain.

c) Motivasi Internal.

Secara alamiah anak cenderung mengikuti permainan dengan sukarela tanpa kita paksa karena ia memang datang dari motivasi internal anak.

d) Memiliki Aturan.

Permainan tidak boleh dilakukan tanpa aturan, biasanya sudah ada kesepakatan di antara mereka seperti apa aturan yang disepakati. Anak-anak cenderung menaati peraturan ini dan adanya aturan ini melatih mereka untuk menghargai 'norma permainan' ini agar kelak mereka juga menghargai aturan yang ada di masyarakat.

2) Model Nyanyian

Mengembangkan kemampuan kognitif pada anak dapat dilakukan dengan menggunakan media lagu menjadi alternatif dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang efektif, karena ketika menyanyi anak cenderung rileks, terlepas dari ketegangan sehingga kemampuan kognitif anak terstimulus tanpa sadar dan dengan perasaan senang.

Dalam memilih lagu sebaiknya dipilih lagu yang sederhana dan populer sehingga mudah diikuti dan dipahami anak. Lagu-lagu itu juga bisa berupa perubahan dari lagu-lagu yang sudah ada di Indonesia yang diganti dengan lirik, misalnya di ganti dengan lirik untuk memperkenalkan angka kepada anak. Untuk menambah kemeriahan bisa juga lagu-lagu itu ditambah dengan tepukan, gerakan-gerakan, tarian, dll. Menurut Campbell dalam Taufiqurrochman bahwa musik dapat membantu perkembangan mental, kognitif, emosi, dan keterampilan sosial dan fisik anak, selain itu musik juga bisa menambah semangat dan ketrampilan anak dalam menumbuhkan kembangkan belajar secara mandiri.

Taufiqurrochman menjelaskan dalam memilih lagu untuk mengembangkan kemampuan kognitif harus diperhatikan beberapa hal berikut: a. Lagu menggunakan kosakata yang jelas b. Bahasa dalam adalah bahasa yang sederhana c. Tema-tema lagunya sesuai untuk anak-anak d. Panjang pendek lagu disesuaikan dengan level pendidikan anak e. Lagu harus ada keterkaitan dengan materi yang diajarkan.

3) Model Multimedia

Hackbarth "Multimedia is suggested as meaning the use of multiple media formats for the presentation of information, including texts, still or animated graphics, movie segments, video, and audio information". Menurutnya multimedia dimaknai sebagai penggunaan beberapa bentuk media untuk menyajikan informasi baik berupa teks, animasi, grafis, film, video maupun audio.

Sementara Budi Sutedjo mengartikan multimedia sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video dimana berbagai macam media tersebut digabung menjadi sebuah kesatuan kerja yang dapat menghasilkan informasi penting yang dapat memberi nilai komunikasi yang tinggi. Banyak sekali media di sekitar kita yang bisa digunakan sebagai sumber pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, karenanya kita harus pintar memilih dan memilih media yang akan digunakan dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak. Beberapa hal yang harus kita perhatikan diantaranya:

- Media yang dipilih harus sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran khususnya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak
- Media tersebut harus sesuai dengan khasais atau karakteristik anak
- Media yang dipakai mudah didapat
- Media itu harus efektif dan efisien
- Media harus dijamin aman bagi anak.³⁸

D. Penelitian Relevan

Puji Handayani Putri dengan mengangkat judul “Edutainment Animasi Dongeng Pendidikan Guna Mengembangkan Potensi Peserta Didik Dalam Melatih Perilaku Disiplin Dan Kecerdasan Spritual.” Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemutaran film animasi maka dapat disimpulkan bahwa film animasi “Jam Weker Budi” berjalan dengan baik dan dapat ditonton. Dalam pemutaran film animasi tersebut, peserta didik sangat antusias dan meminta untuk memutar kembali film animasi secara berulang-ulang.³⁹

Dewi Mayang sari, Siti Fadryana, dengan judul “Penerapan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada Anak Usia Dini.” Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode edutainment merupakan metode belajar yang menggabungkan antara konsep bermain, media interaktif dan proses belajar aktif. Anak mulai belajar aktif saat usia dini dan salah satu aspek

³⁸ Enjang Burhanudin Yusuf, *Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak*, vin vang , vol 12. No. 2, 2017, h 198

³⁹ Puji Handayani Putri, *Edutainment Animasi Dongeng Pendidikan Guna Mengembangkan Potensi Peserta Didik Dalam Melatih Perilaku Disiplin dan Kecerdasan Spritual*, *Jurnal Dinamika Informatika* Volume 5, Nomor 2, September 2016, h 1

perkembangan yang mendasari proses belajar adalah perkembangan kognitif. Pembelajaran pada anak yang berpotensi untuk mengembangkan aspek kognitif yaitu sains atau pembelajaran tentang alam. Satu diantara beberapa tema pembelajaran pada anak usia dini di TK yang dapat mengakomodasi perkembangan kognitif yang diajarkan dengan metode edutainment yaitu gejala alam.⁴⁰

Luh Winda Krisdayani, Putu Aditya Antara, Luh Ayu Tirtayani, Dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak TK Kelomok B Gugus VIII Kecamatan Buleleng.” Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang mendapatkan perlakuan pembelajaran edutainment ada perbedaan signifikan dengan anak yang tidak mendapatkan perlakuan terhadap kemampuan membaca awal anak. Disarankan bahwa pembelajaran edutainment dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran edutainment terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok B.

⁴⁰ Dewi Mayangsari, Siti Fadryana Fitroh, *Penerapan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada Anak Uia Dini, Program Studi PG PAUD Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia*, h 1

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, ISSN 1907-932X.
- Ahmad Susanto, 2014, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada media group.
- Arikunto Suharsimin, 2013, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhanudin Yusuf Enjang, 2017, *Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak*, vin vang ,vol 12. No. 2.
- Cahya Yunisari, Sri Sumarni, Syafdaningsih, 2017, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Metode Pembelajaran Edutainment Pada Anak Kelompok B Di Tk Al-Kautsar Indralaya*, volume 4 nomor 1, mei.
- Daniati.Rahman 2013, *Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan Flanel Es Krim*, Jurnal Spektrum PLS, Vol. 1 No. 1.
- Dewi Mayangsari, Siti Fadryana Fitroh, 2018, *Penerpan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan gejala alam pada anak usia dini*, Prosiding Senco.
- Enjang Burhanudin Yusuf, 2017, *Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak*, vin vang ,vol 12. No. 2.
- Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, Siti Fatimah, *Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomuhlyo*, Jurnal-Al-Athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini E ISSN : 2622-5182, PISSN : 2622-5484.
- Fatikhatul Maghfuor dan Febrita Ardianingsih, 2014, *Metode Edutainment Bermedia Video Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Autis di Kelas Khusus SDNP Surabaya*, Universitas Surabaya.
- John W Cresweel,. 2014, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*,Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ketut Setia Agustini, I Ketut Gading, Lu Ayu Tirtayani, 2016, *Pengaruh Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Kelompok B Semester II TK Kartika VII-3*, Vol 4.

- Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujjanti, 2014, *Penerapan metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*, Vol 2 No 1.
- Latif Muktar, Rita Zubaidah, Zukhairina, Muhamad Afandi, 2014, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Luh Winda Krisdayani, Putu Aditya Antara, Luh Ayu Tirtayani, 2016, *Pengaruh Pembelajaran Edutainment Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak TK Kelompok B Gugus VII Kecamatan Buleleng*, Volume 4. No 2.
- Mayangsari Dewi, Siti Fadjryana Fitroh, 2018, *Penerapan Metode Edutainment Untuk Mengajarkan Gejala Alam Pada Anak Usia Dini*, Program Studi PG PAUD Universitas Trunojoyo Madura, diterbitkan tanggal 1 Desember.
- Moleong Lexy J., M.A, 2011, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, 2012, *Manajemen PAUD*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nesna Agustriana, 2018, *Pengaruh Metode Edutainment dan Identitas Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak*, Journal Of Early Childhood Islamic Education, Vol. 2 No. 1 Juni.
- Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, 2014, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria*, Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1.
- Nopayana, Siska Deti Rostika, Helmi Ismail, 2015, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Fanel Modifikasi*, Antologi UPI, Volume, Nomor, Juni.
- Nur Rizka Mitasari, 2018, *Model Pembelajaran Edutainment Dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Cakrawala Vol. 4 No.1 Edisi Januari.
- Nurbaity Salmiati, dan Desy Mulia Sari, 2016, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu penelitian di Taman Kanak-Kanak islam terpadu Ar-Rahmahkota Banda Aceh)*, journal ISSN 2355-102X, Vol. III No 1 MARET.
- Nusa Putra, Nining Dwi Lestari, 2012, *Penelitian Kualitatif PAUD Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta : Raja grafindo Persada.

- Putra Nusa, 2012, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pres.
- Ramaikisjawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Umami II*, Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Spektrum Pls Vol. 1, No. 1, April.
- Romlah. 2018, *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung*. Jurnal Al- Athfal. Vol 1. No 1.
- Santoso, 2018, *Penerapan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Ilmu Pendidikan, VOL. 1 No. 1, Febuari.
- Santrock Jhon W., *Psikologi Pendidikan*, Kencana :Prenada Media Group.
- Saripudin Aip, 2018, *Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran DI PAUD (Studi Kasus pada TK di Kota Cirebon)*, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 4, No. 1, Maret.
- Sugiono, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung :Alfabeta.
- Susanto Ahmad, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Syamsu Yusuf, Nani M, 2014, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wiyanti Endang, Yulian Dinihari, *Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Paud Putra Putri Kelurahan Pademangan Barat*, E-ISSN:2621-1661.
- Yamin Martinis, Jamilah SabriSanan, 2010, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gaung Pesada.